



Das musst du vorbereiten:

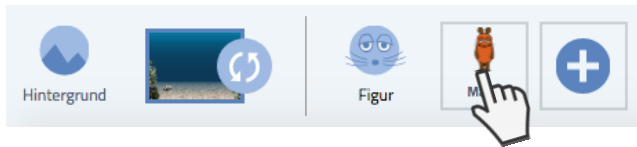
- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

Aufgabe:

Mache alles blau!

- Wähle den blauen Hintergrund.

Tipp: Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.

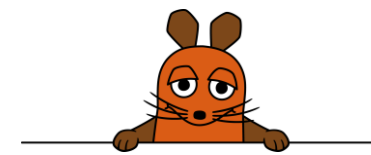


- Wähle als Kostüm den Elefanten.

Tipp: Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich ganz schnell bewegt.
- Mach dann, dass der Elefant sich ganz langsam bewegt.



Das musst du vorbereiten:

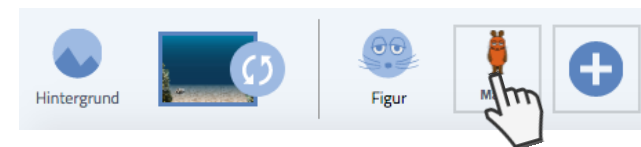
- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du das Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

Aufgabe:

Mache alles blau!

- Wähle als Hintergrund **Blau**.

Tipp: Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.



- Wähle als Kostüm **Elefant**.

Tipp: Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich schnell bewegt.
Dafür musst du in einem der blauen Blöcke eine Zahl mit **0** eintragen (zum Beispiel 0.2).
- Mach dann, dass der Elefant sich ganz langsam bewegt.
Dafür musst du in einem der blauen Blöcke eine Zahl eintragen, die größer ist als 1.



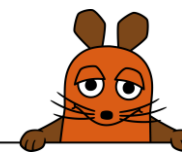
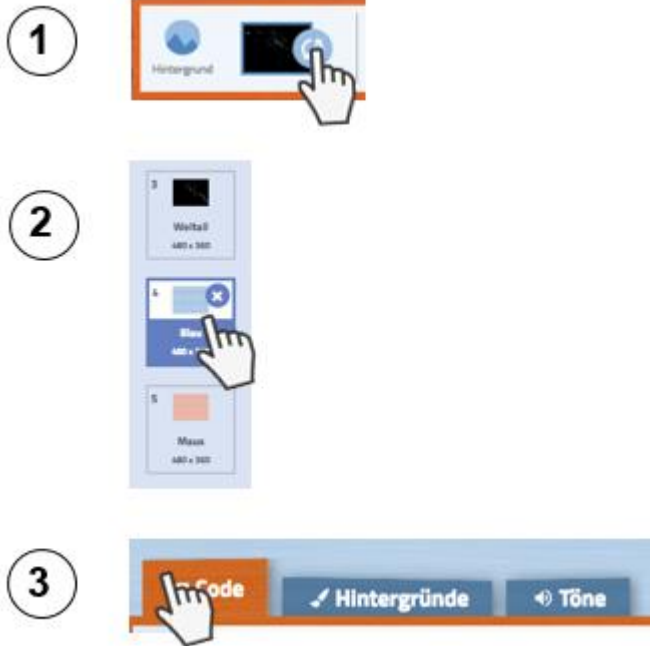
Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

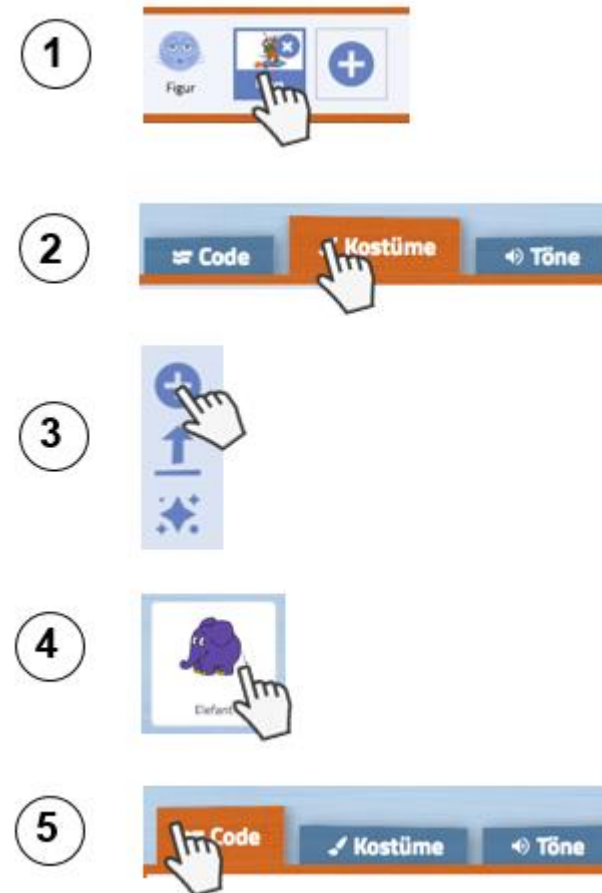
Aufgabe:

Mache alles blau!

- Wähle als Hintergrund **Blau**.



- Wähle als Kostüm **Elefant**.





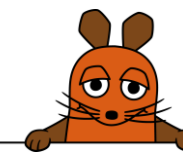
- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich schnell bewegt. Trage dafür in diesen Block **0.2** ein.



- Starte dein Programm und schau, wie schnell der Elefant ist.
Du kannst auch eine andere Zahl mit **0.** davor wählen (zum Beispiel 0.5).
- Mach, dass der Elefant sich langsam bewegt.
Trage dafür in den gleichen Block **4** ein.

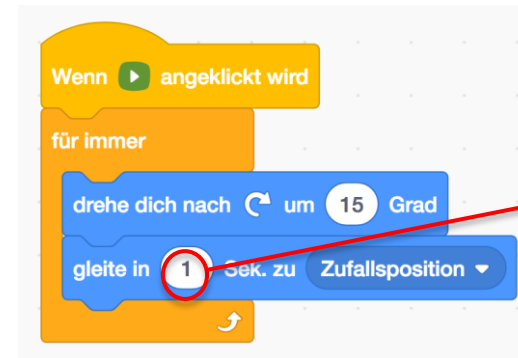


- Starte dein Programm und schau, wie langsam der Elefant ist.
Du kannst auch eine andere Zahl wählen.



Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



Hier kannst du die Geschwindigkeit einstellen.

So sollte deine Bühne aussehen:

